QUADRINHOS • INTERNET • CURIOSIDADES

Abril 50 anos

RECREIO

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 18
13/7/2000

GRÁTIS

Novo LIVRO da coleção DE OLHO NO MUNDO e FASCÍCULOS da enciclopédia PARA SABER MAIS

Não tem pra ninguém

DIGIMON arrasa na TV

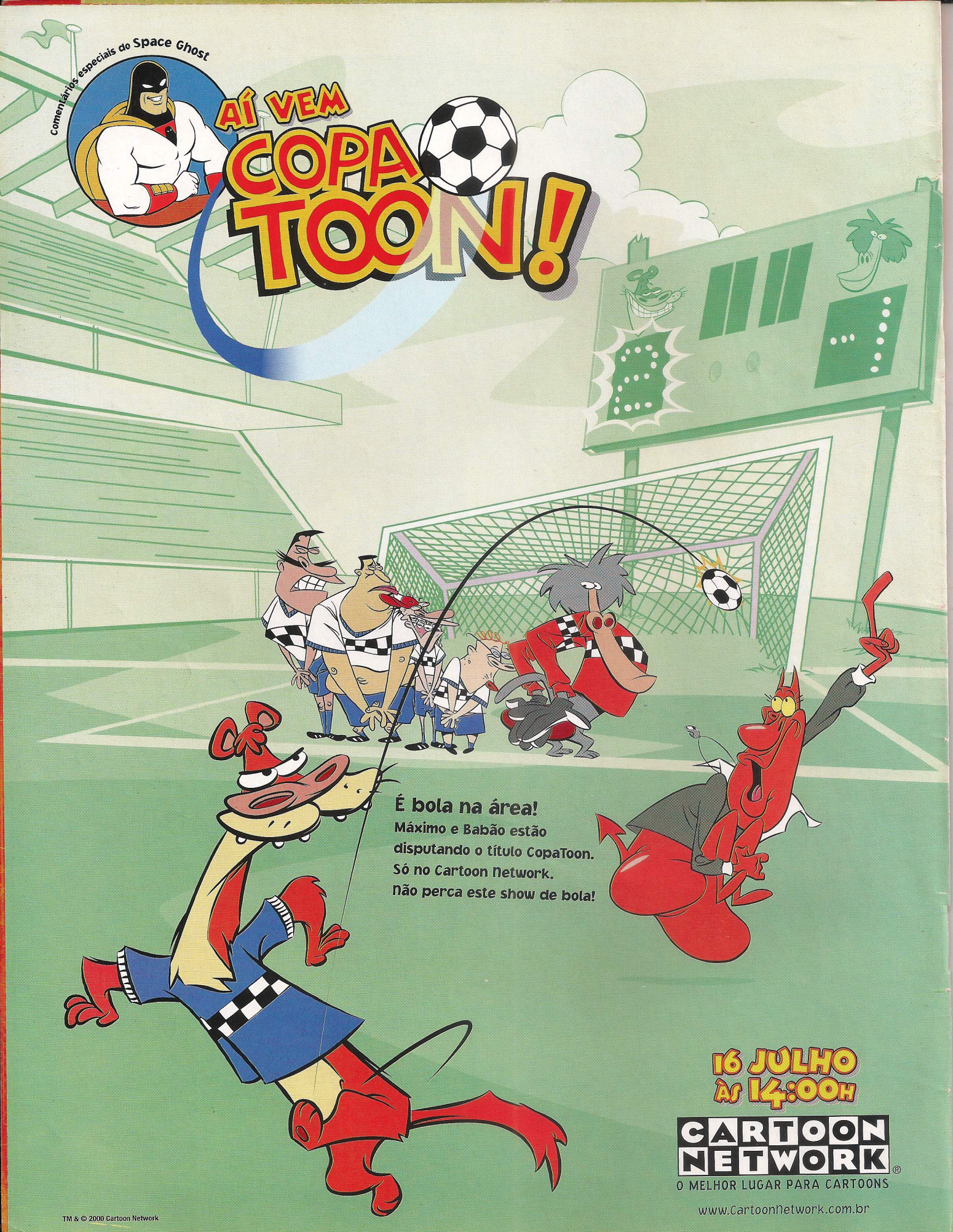
www.RECREIONLINE.com.br

CANGURUS
Descubra o que estes saltadores levam na bolsa

Vamos dar um pulinho dentro da revista?

DIA DO AMIGO
Dica para você fazer um presente diferente

ISSN 1517-7467 12788/1
1,8
9 771517 746002


Comentários especiais do Space Ghost
AÍ VEM
COPA TOON!
É bola na área!
Máximo e Babão estão disputando o título CopaToon. Só no Cartoon Network. Não perca este show de bola!
16 JULHO
ÀS 14:00H
CARTOON NETWORK
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS
www.CartoonNetwork.com.br
TM & © 2000 Cartoon Network

AQUI TEM

RECREIO

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Voce é aventureiro?**
Cada um tem seu jeito de curtir as férias.

9 PASSATEMPO **Cena maluca**

10 NÃO PERCA **Turma poderosa**
Confira a ficha dos principais Digimon.

15 PARA BRINCAR **Pote mágico**
Faça um brinquedo diferente.

16 ERA UMA VEZ **Dona Ana vai à feira**
Um poema divertido.

18 FÉRIAS **Hora de brincar**
Dicas para você se divertir com seus amigos.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 BICHOS **Fera no salto**
Conheça melhor o canguru.

26 DIVIRTA-SE **Dicas de livros, vídeo e CD**

27 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

28 FAZENDO ARTE **Um presente especial**
Uma surpresa para o Dia do Amigo.

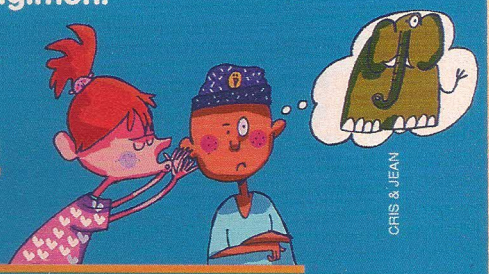
31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Quebra-cabeça**
Brinque com a turma dos Anjinhos.

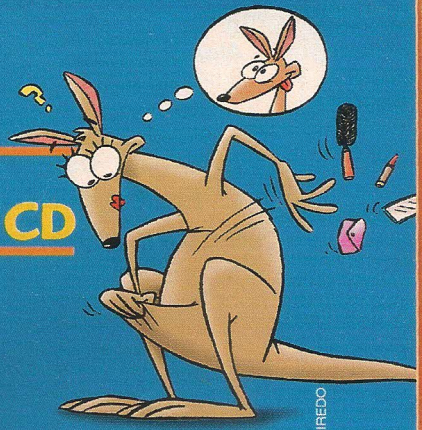
39 PASSATEMPO **Fique de olho**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **Adivinhe o que é**



CRIS & JEAN



FÁBIO FIGUEIREDO

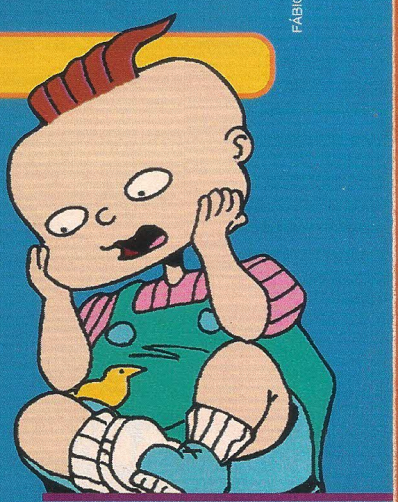


FOTO DE CAPA: ART WOLFE /TONY STONE

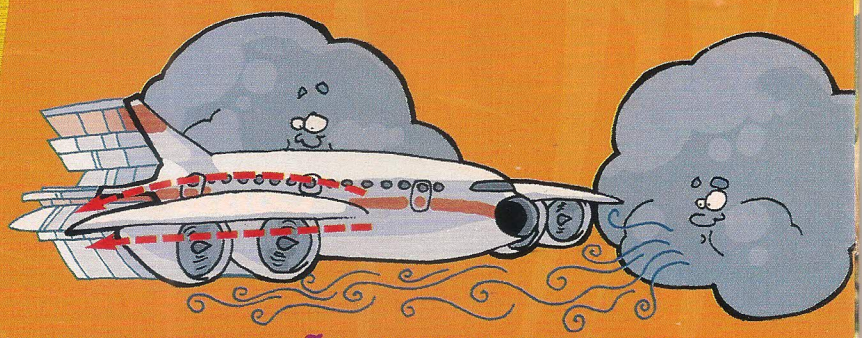
ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221
8° andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



COMO UM AVIÃO CONSEGUE VOAR MESMO SENDO PESADO?

Caetano S. Martins Costa, 6 anos
Porto Alegre - RS

Para voar o avião precisa de um motor muito potente, capaz de colocá-lo em movimento. Quando ele começa a se mover, o ar passa mais depressa pela parte de cima de suas asas do que pela parte de baixo. Essa diferença acaba levantando o avião.

POR QUE E COMO O CAMALEÃO MUDA DE COR?

Alessandro Paula Marques, 10 anos
por e-mail

O camaleão é capaz de mudar de cor para se camuflar no ambiente. Ele faz isso movimentando o pigmento que existe na sua pele e, em poucos minutos, pode trocar totalmente de cor. O camaleão usa essa habilidade para se esconder dos seus inimigos e se aproximar de suas presas sem ser visto na hora de caçar.

POR QUE A ORQUÍDEA MORRE SE FICAR EXPOSTA AO SOL?

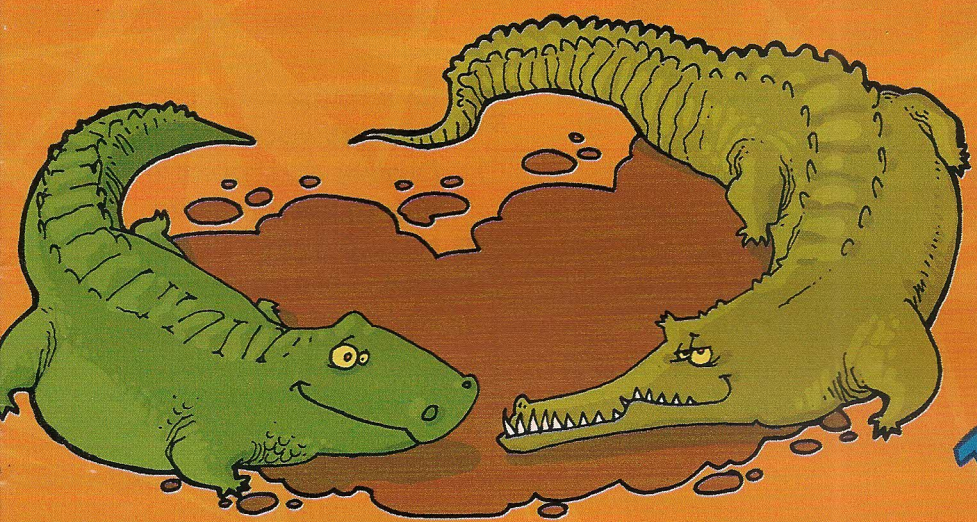
Bruno Rodrigues Costa, 7 anos
Joinville - SC

Porque a maior parte das raízes das orquídeas fica fora da terra e funciona como esponja para absorver água. Por isso não pode ser colocada diretamente ao sol. Se isso acontecer, sua raiz seca e a planta morre.

QUAL A DIFERENÇA ENTRE O CROCODILO E O JACARÉ?

Antônio Neto, 4 anos
Salvador - BA

Esses dois bichos são da mesma família, mas são diferentes. O jacaré tem a cabeça larga e arredondada e, quando fecha a boca, seus dentes ficam escondidos. Já o crocodilo tem a cabeça estreita e seus dentes ficam aparecendo mesmo quando ele está com a boca fechada. No Brasil, só existem jacarés.



PARA QUE SERVE O UMBIGO?

Lincoln Spada da Silva
Santos - SP

Antes de nascer, o bebê é alimentado por substâncias do sangue da mãe. Esse alimento chega até ele pelo cordão ligado na sua barriga, que é chamado de cordão umbilical. Quando o bebê nasce, o médico corta esse cordão. Depois de algum tempo, no lugar onde ele estava, surge uma cicatriz bem profunda, que é o umbigo.

VOCÊ SABIA QUE...

- Em um campo de futebol cabem cerca de 51 mil pessoas em pé?
- Um cisne tem cerca de 25 mil penas no corpo?
- Um dia inteiro em Júpiter dura 10 horas?
- O nosso nariz pode perceber até 6.850 cheiros diferentes?
- Não existe nenhum rio na Arábia Saudita? Esse país do Oriente Médio é quase todo formado por desertos.
- O coração humano bate cerca de 100 mil vezes por dia?

- Se 224.460.000 adultos de tamanho médio subissem um nos ombros do outro, formariam uma torre humana que chegaria até a Lua?
- A maior pérola do mundo foi encontrada em 1934 dentro de uma ostra gigante? Ela pesava mais de 6 quilos.
- Você movimenta 43 músculos do rosto para "fechar" a cara e apenas 17 músculos para dar um sorriso?

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

teste

As férias dos seus sonhos

Você é do tipo aventureiro, que adora explorar lugares novos, ou prefere viajar sempre para locais tranqüilos?

1 **Se o convidam para viajar, o que deixa você mais animado:**

- ○ **A** Saber que o hotel é legal e tem piscina.
- ⊘ **B** Descobrir que o lugar para onde vai tem cachoeiras e trilhas.
- ○ **C** Lembrar-se de que a comida do hotel é ótima e que você vai poder dormir bastante.

2 **Se a turma vai acampar na praia, você:**

- ○ **A** Desiste de ir porque lá tem muito mosquito.
- ○ **B** Não vê a hora de sair.
- ○ **C** Quer saber todos os detalhes do roteiro.

3 **Na sua mala de viagem não podem faltar:**

- ○ **A** Travesseiro, chocolates e muitas roupas.
- ○ **B** Lanterna e roupas.
- ○ **C** Canivete, lanterna, bússola e cantil.

4 **Um amigo o convida para uma viagem de 12 horas. Você:**

- ○ **A** Fica em dúvida, por causa da distância.
- ○ **B** Não aceita pois é muito longe.
- ○ **C** Vai e leva uns jogos para passar o tempo.

5 **Em um hotel-fazenda, você gostaria de:**

- ○ **A** Descansar na rede.
- ○ **B** Passear e tomar sol.
- ○ **C** Conhecer tudo e ver os animais e as plantações.

6 **Se a turma decide entrar na mata para ver os pássaros, você:**

- ○ **A** Adora a idéia e vai procurar suas botas.
- ○ **B** Prefere ver de longe e não entra no mato.
- ○ **C** Não vai porque detesta andar na lama.

7 **Em uma viagem, se a turma se divide, você acompanha:**

- ○ **A** O grupo que vai para uma praia deserta.
- ○ **B** O pessoal que se reúne à tarde para jogar cartas.
- ○ **C** A turma que vai tomar sorvete na cidade.

8 **Se ganhasse uma viagem em um concurso, escolheria:**

- ○ **A** Um cruzeiro de navio.
- ○ **B** Uma semana em uma praia tranqüila.
- ○ **C** Um safári fotográfico pela África.

9 **Se o programa é ver o sol nascer e depois pescar, você:**

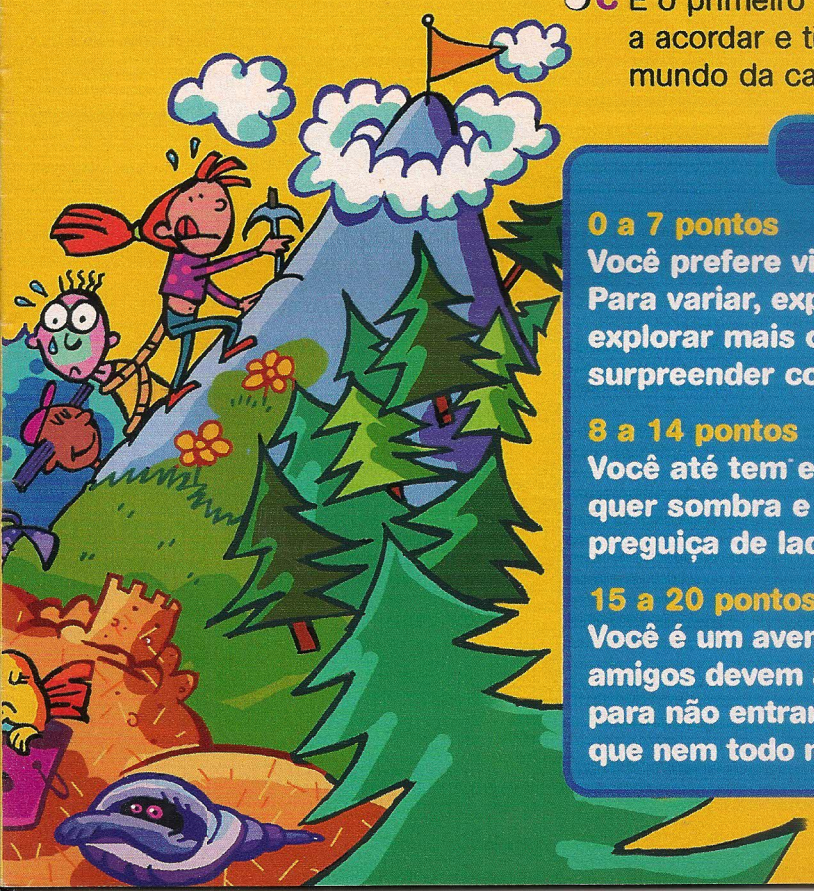
- ○ **A** Prefere a sua caminha.
- ○ **B** Vai mais tarde, só para a pescaria.
- ○ **C** É o primeiro da turma a acordar e tira todo mundo da cama.

10 **Em um passeio com a turma, se todos os seus amigos resolvem tomar banho de cachoeira, você:**

- ○ **A** Fica em casa, pois a água da cachoeira é muito gelada.
- ○ **B** Vai até a cachoeira, mas não se atreve a entrar na água gelada de jeito nenhum.
- ○ **C** É o primeiro a dar um mergulho.

Some os pontos para saber que tipo de viajante você é:

1	A • 1	B • 2	C • 0	○
2	A • 0	B • 2	C • 1	○
3	A • 0	B • 1	C • 2	○
4	A • 1	B • 0	C • 2	○
5	A • 0	B • 1	C • 2	○
6	A • 2	B • 1	C • 0	○
7	A • 2	B • 0	C • 1	○
8	A • 1	B • 0	C • 2	○
9	A • 0	B • 1	C • 2	○
10	A • 0	B • 1	C • 2	○
			Total	○



RESULTADOS

0 a 7 pontos

Você prefere viagens tranqüilas e bem planejadas. Para variar, experimente fazer caminhadas e explorar mais o que está a sua volta. Você vai se surpreender com suas descobertas.

8 a 14 pontos

Você até tem espírito de aventura, mas às vezes só quer sombra e água fresca. Que tal deixar a preguiça de lado e descobrir lugares novos?

15 a 20 pontos

Você é um aventureiro e encara qualquer missão. Os amigos devem adorar viajar com você. Tenha cuidado para não entrar em lugares perigosos e lembre-se de que nem todo mundo tem esse seu pique.

ILUSTRAÇÃO: CRIS & JEAN

EDITORA Abril

Se a Recreio já é legal, imagine ligada na tomada.

Jogos superdivertidos: batalha naval, elefante medroso, forca. Mais dicas legais de TV, cinema e livros. Divirta-se com a Rádio Recreio. Curiosidades, surpresas, notícias e diversão para todo mundo. Mande sua piada e deixe seu recado.

RECREIO ONLINE

www.recreionline.com.br

Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

Quer saber? Divirta-se.

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

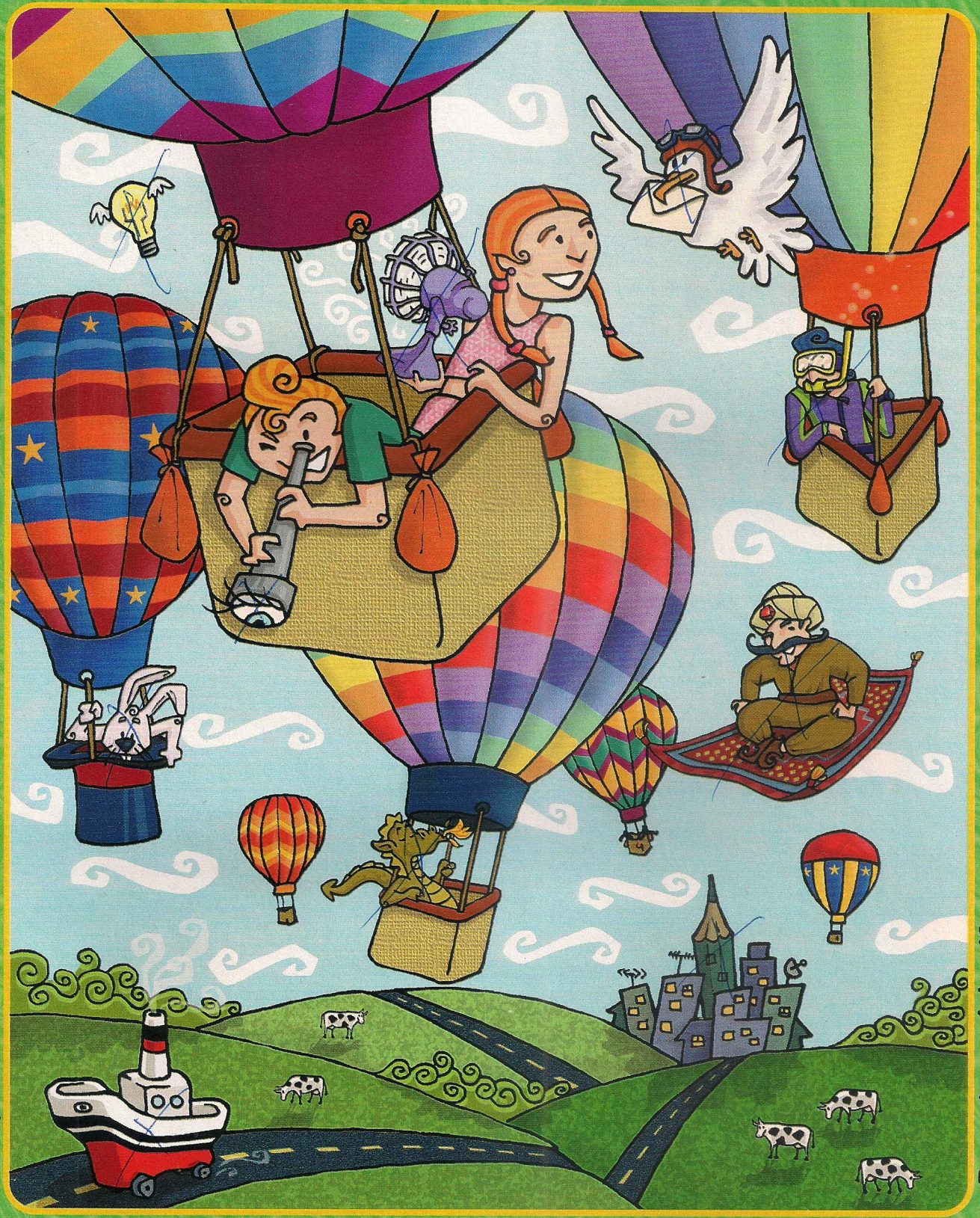


ILUSTRAÇÃO: FERRÉ

Resposta na página 42.

NÃO PERCA

OBA!

Você vai se divertir com

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Novos monstros na televisão

as incríveis criaturas do desenho animado *Digimon*.

Os Digimon invadiram a tela da TV. O desenho animado que conquistou o público no Japão e nos Estados Unidos chegou ao Brasil arrasando.

Junto com o garoto Tai e seus amigos você vai conhecer um lugar surpreendente: o Digimundo.

Quando Tai e sua turma encontram estranhos teletransportadores, vão parar nesse universo cibernético.

Lá encontram criaturas virtuais, os Digital Monsters ou Digimon, que se tornam seus companheiros.

CONHEÇA A TURMA

Saiba mais sobre os personagens e confira a ficha dos Digimon. Eles aparecem em seu nível de treinamento, quando estão habilitados a usar ataques de bolhas. Podem parecer inofensivos, mas quando participam de batalhas passam por vários estágios de evolução (ou digivolução, como se diz no desenho) e mudam totalmente de forma.

TAI
(Taichi Hamiya)

Líder do grupo, ele está na 5ª série e gosta de ação e aventura. É o representante da coragem e seu parceiro é o Koromon.

Coragem

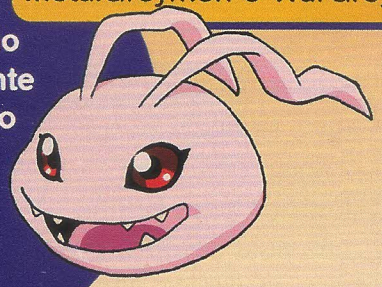
KOROMON

Valente e poderoso, ele se defende com suas orelhas e seus dentes.

Número ▸ 1.

Habilidade especial ▸ nenhuma.

Evoluções ▸ Agumon, Greymon, MetalGreymon e WarGreymon.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

IZZY

Este gênio da computação está ligado à sabedoria. É apaixonado por tecnologia e vive criando planos incríveis.

Sabedoria

MOTIMON

É pequeno e corajoso e usa a criatividade para ajudar os outros. Parece um fantasminha e está sempre sorrindo.

Número ▸ 4.

Habilidade especial ▸ nenhuma.

Evoluções ▸ Tentomon, Kabuterimon, MagaKabuterimon.

JOE
(Jyo Hido)

É um dos garotos mais inteligentes da turma.

Confiança

BUKAMON

É mais esperto do que forte, mas se esforça nos combates. Muito ágil, é meio tímido e adora passar alguns momentos sozinho.

Número ▸ 6.

Habilidade especial ▸ nenhuma.

Evoluções ▸ Gomamon, Ikkakumon, Zudomon.

TOKOMON

Ele é bravo e se for preciso usa seus dentões para brigar, mas está sempre pronto para ajudar os amigos.

Número ▸ 7.

Habilidade especial ▸ nenhuma.

Evoluções ▸ Patamon, Angemon, MagnaAngemon.

T.K.
(Takeru Takaishi)

É o irmão mais novo de Matt, aluno da 2ª série. Um garoto gentil, que adora brincar e é amigo de todos.

Esperança

MATT
(Yamato Ishida)

Ele gosta de fazer tudo do seu jeito, mas, apesar disso, é um grande companheiro.

Amizade

TANEMON

É um monstro semente, apesar das folhas verdes em sua cabeça. Quando está em perigo, pensa em cair fora, mas acaba entrando na briga.

Número ▸ 5.

Habilidade especial ▸ nenhuma.

Evoluções ▸ Palmon, Togemon, Lillymon.

MIMI TACHIKAWA

É a garota mais meiga da turma. Ela é muito cuidadosa e não gosta de se envolver em batalhas.

Sinceridade

TSUNOMON

É esperto e fera nas batalhas. Pode usar o chifre para se defender e não teme inimigos.

Número ▸ 2.

Habilidade especial ▸ nenhuma.

Evoluções ▸ Gabumon, Garurumon, WereGarurumon, MetalGarurumon.

YOCOMON

Este é um Digimon flor, que prefere não se envolver em brigas. Ele voa em pequenas distâncias e o bom humor é sua principal característica.

Número ▸ 3.

Habilidade especial ▸ voar.

Evoluções ▸ Biiyomon, Birdramon, Garudamon.

SORA TAKENOUCHI

Está sempre se preocupando com todos, como se fosse a irmã mais velha da turma.

Amor

Sabe-se pouco sobre este Digimon. Ele não se recorda do passado, mas parece que foi dominado por seres do mal e depois se libertou.

Número ▸ desconhecido.

Habilidade especial ▸ nenhuma.

Evoluções ▸ Gatomon, Angewomon.

KARI

É irmã de Tai, que só aparece na segunda fase do desenho. Ela está na lista de pessoas que os Digimon do mal querem capturar.

Luz

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Evil Digimon

Eles foram dominados por forças malignas e tornaram-se perigosos para Tai e seus companheiros.

ETEMON

É um poderoso monstro roqueiro que sempre usa um microfone para se comunicar. Realiza ataques cibernéticos via Internet e pode causar terríveis estragos. Tem a capacidade de interferir na evolução dos Digimon e fazê-los mudar de forma.

Número ◗ 46.
Nível ◗ Ultimate.
Técnica de ataque ◗ Soco de macaco.
Habilidade especial ◗ nenhuma.

DEVIMON

É inimigo dos outros Digimon e seu plano é dominar o Digimundo. Ele quer fazer uma lavagem cerebral nas criaturas para controlar seus atos.

Número ◗ 32.
Nível ◗ Champion.
Técnica de ataque ◗ Toque de maldade.
Habilidade especial ◗ voar.

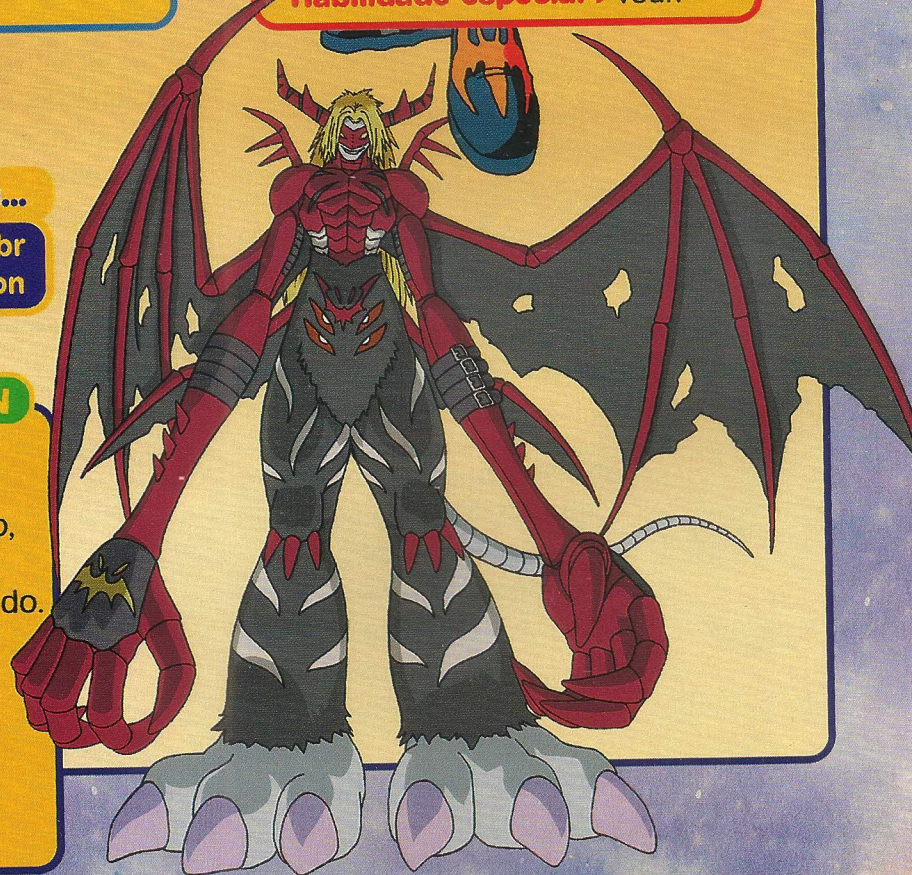
Mais Digimon...

www.recreionline.com.br
www.foxkids.com.br/digimon

VENOM MYOTISMON

Espalha terror com as suas gigantescas garras. Com aparência de vampiro, seu ataque venenoso é o mais perigoso do Digimundo.

Número ◗ 89.
Nível ◗ Mega.
Técnica de ataque ◗ Infusão de veneno.
Habilidade especial ◗ nenhuma.



PARA BRINCAR

NUM PASSE DE MÁGICA!

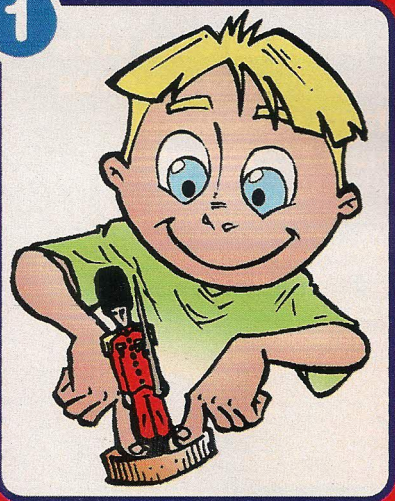
Você só precisa de um pouco de imaginação para criar um brinquedo cheio de efeitos especiais. Vamos lá?

FOTOS: EDUARDO SVEZIA

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- pote de vidro com tampa
- tinta plástica
- um boneco pequeno (você pode fazer um com massa de modelar escolar)
- massa epóxi
- purpurina branca, lantejoulas e estrelinhas

1



Pinte a tampa do vidro com tinta plástica. Prenda o boneco na tampa com a massa epóxi e deixe secar.

2

Encha o vidro de água e coloque as lantejoulas ou as estrelinhas. Para fazer a neve, ponha purpurina.

3

Tampe bem para não derramar a água. Agora, é só chacoalhar o vidro e começar a brincadeira.

ILUSTRAÇÕES: SAM HART

DONA ANA

Por
Lídia Izecson
de Carvalho*

Dona Ana foi à feira
Comprar pra semana inteira
Fruta, verdura e tempero
Tudo com pouco dinheiro

Na banca do Joaquim
Perguntou pelo alecrim
Achou tão alto o preço
Mudou logo de endereço

Na barraca do pepino
Encontrou o Jenoíno
Pediu tanto desconto
Que o homem caiu tonto

Cenoura, abacaxi e banana
Feliz, lá se foi Dona Ana
Puxou tão forte o carrinho
Despencou pelo caminho

No meio da confusão
Resolveu comprar melão
Botou embaixo do braço
Amarrou e deu um laço

Na banca da Dona Luzia
Comprou uma melancia
A fruta era pesada
Caiu e ficou rachada

ILUSTRAÇÃO: MAURO NAKATA

VAI À FEIRA

Teve até falta de ar
Não podia desanimar
Dona Ana continuou
Isso foi o que me contou

Chegou no lugar do frango
E quase dançou um tango
Achou tudo tão caro
Galinha é bicho raro?

Resolveu escolher batata
Encontrou uma barata
Deu um grito tão estridente
Espantou um montão de gente

A feira já estava no fim
Faltava comprar aipim
O dinheiro tinha acabado
Dona Ana pediu fiado

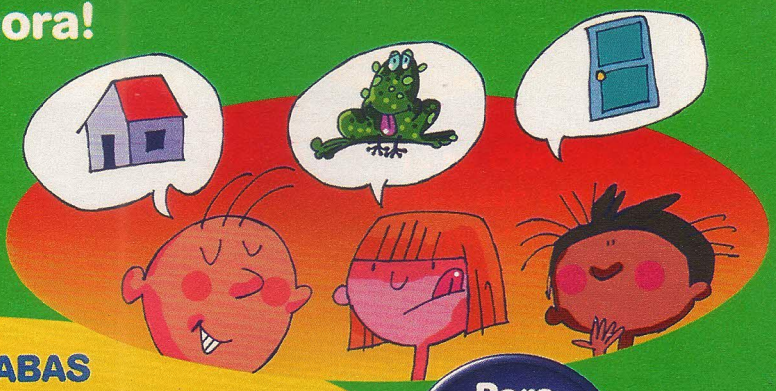
Chegou em casa cansada
Mas ainda bem-humorada
Encheu toda a geladeira
Resolveu voltar à feira

Botou um chapéu bonito
Parou na banca do Dito
Ah! Que feliz esse instante
Quer namorar? Perguntou o feirante.

* LÍDIA IZECSON DE CARVALHO é pedagoga e autora de livros infantis.

É HORA DE

Diversão para qualquer hora! Aí vão cinco dicas de brincadeiras para você reunir a turma e curtir as férias.



JOGO DAS SÍLABAS

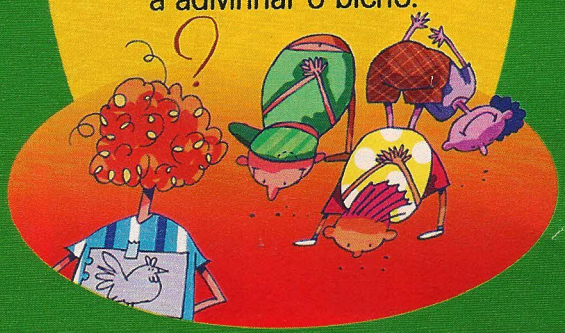
Para 3 jogadores ou mais

O escolhido para começar a brincadeira diz uma palavra. O seguinte tem de dizer uma outra palavra que começa com o fim da sílaba da palavra anterior. Exemplo: se alguém fala estrela, a seguinte pode dizer lata e o próximo pode dizer taturana e assim por diante. Quem demorar para se lembrar de uma palavra fica fora do jogo.

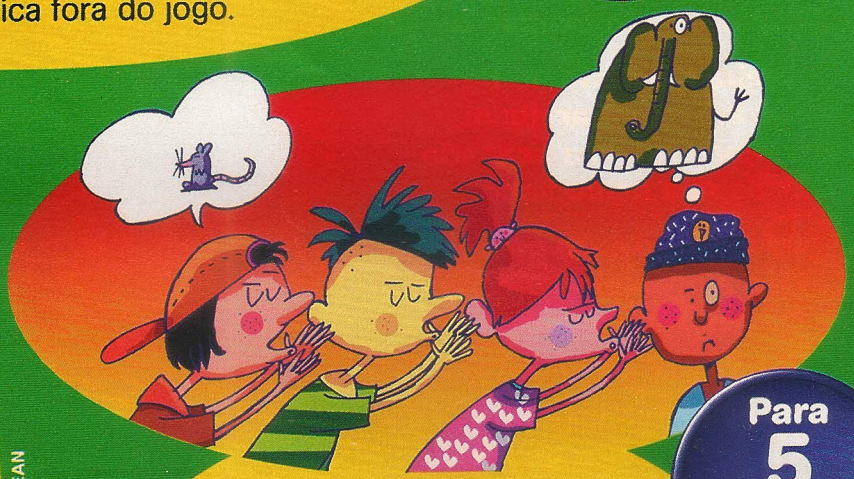
QUEM SOU EU?

Para 3 jogadores ou mais

A turma escreve nomes de bichos em pedaços de papel. Eles são colados nas costas dos participantes sem que vejam o que há neles. Daí, um faz perguntas para o outro para saber que bicho virou. Por exemplo: "Eu tenho asas?" ou "Eu tenho pêlo?". As respostas devem ser sim ou não. Também vale fazer mímica para ajudar o colega a adivinhar o bicho.



ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN



TELEFONE-SEM-FIO

Para 5 jogadores ou mais

Invente uma frase ou escolha uma palavra e cochiche bem rápido na orelha do seu amigo. Ele terá de repetir o que ouviu para outro colega e assim por diante. O último que escutar a mensagem dever dizer o que entendeu em voz alta. Quanto mais pessoas participarem, melhor. A mensagem, depois de passar por tantas orelhas, chega bem diferente. Depois, é a vez de outro participante escolher a mensagem e começar a transmissão para a turma.

BRINCAR

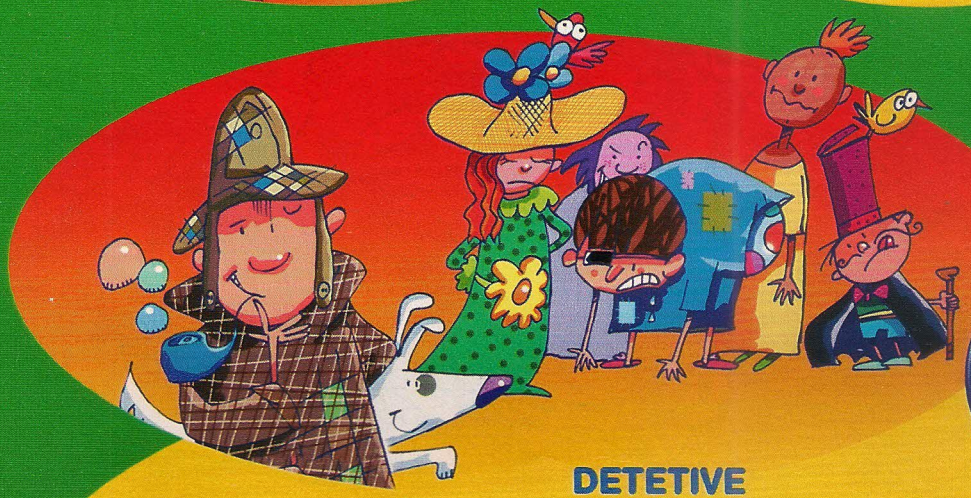
Para 6 jogadores ou mais

MÍMICA

Reúna a turma e dividam-se em dois grupos. Um dos grupos escolhe um representante que irá até o outro time para receber uma palavra. Ele terá de transmitir essa palavra para a sua equipe por meio de gestos. O time terá três minutos para descobrir a palavra. Se acertar, ganha um ponto. Depois é a vez do outro grupo tentar adivinhar a palavra.

Mais brincadeiras...

www.recreionline.com.br



Para 5 jogadores ou mais

DETETIVE

Recorte cinco ou mais pedaços de papel, dependendo do número de participantes. Escreva a palavra detetive em um e, em outro, a palavra ladrão. Nos outros papéis, escreva vítima. Cada participante pega um papel e não mostra para ninguém o que tirou. Formem uma roda. O ladrão terá de piscar, disfarçadamente, para os colegas. Quem receber a piscada avisa os outros que está fora da brincadeira. O detetive tem de descobrir quem é o ladrão. Quando conseguir, ele diz: "Você está preso". Pode acontecer de o ladrão piscar para o detetive e aí o mistério acaba logo. Também pode acontecer de todos saírem da brincadeira, sem que o detetive desvende o mistério. Aí, começa tudo de novo.

PASSATEMPO

Cadê?

Quer fazer uma viagem espacial?
Que tal começar encontrando os objetos em destaque?

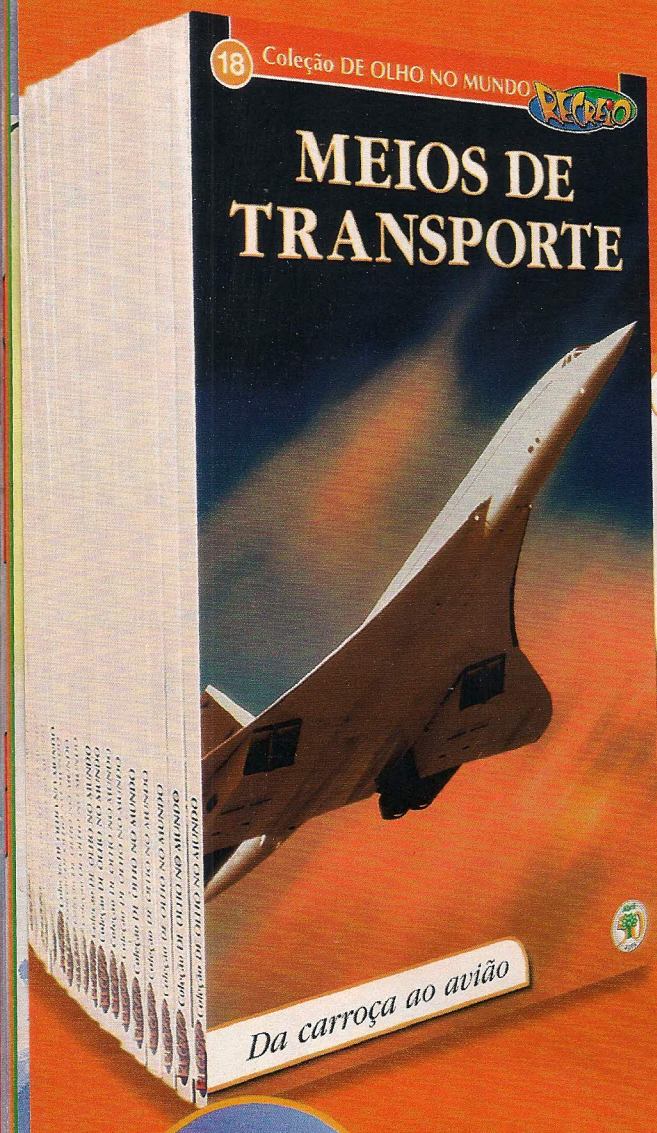
Resposta na página 42.

ILUSTRAÇÃO: BIRY

Mú!
S.O.L
LIXO
LIXO
Ui!

CORRA PARA A BAN
NA PRÓXIM

As coleções de Recreio continuam no
e divertindo você. Na semana que vem
um livro da coleção DE OLHO NO MUN
Meios de Transporte. A coleção PARA S
frente e os assuntos das fichas colecio
e Frações. Acelere para as bancas e gara



NOVO LIVRO!

Confira os 20 títulos da coleção DE OLHO NO MUNDO

1 - Mata Atlântica
2 - Índios do Brasil
3 - Descobrimento
4 - Tiradentes
5 - Pantanal
6 - Corpo Humano
7 - A Força da Natureza
8 - Futebol
9 - Invenções
10 - Amazônia
11 - Poder
12 - Viage
13 - Bandei
14 - Dinoss
15 - Mistér

Quer saber? Co

CA E PEGUE CARONA
IA RECREIO.

aior pique, ensinando
a Recreio traz mais
, com tudo sobre os
BER MAIS segue em
áveis serão Esculturas
nta a sua Recreio.

NOVAS FICHAS COLECIONÁVEIS!

Informação
Espaciais
ntes
ros
s do Mar

16 - Folclore
17 - Espécies Ameaçadas
18 - Meios de Transporte
19 - Cidadãos do Mundo
20 - Olimpíadas

Se você perdeu alguma edição, ligue para (0xx11) 3990-2200 e compre os números atrasados.

lecione!

RECREIO

www.recreionline.com.br

Abril

ELE É UM

FOTO: TONY STONE IMAGES / TIM FLACH

Saiba mais sobre o canguru, um bicho ágil e esperto.

Na Austrália, vivem bichos bem diferentes, como o coala, que parece de pelúcia, e o ornitorrinco, que tem bico de pato e corpo de lontra. Entre todos esses animais especiais, o mais famoso é o canguru.

Ele é um ótimo saltador, corre muito rápido e tem uma cauda tão forte que funciona como uma perna extra quando ele precisa de impulso. Além de tudo isso, com suas orelhas grandes e focinho pontudo, ele tem uma cara engraçada.

Os cangurus não vivem só em terras australianas. Várias espécies, de tamanhos diferentes, moram nas ilhas da região. O maior de todos é o grandalhão canguru vermelho, que pode chegar a 2 metros de altura e pesar cerca de 90 quilos.

Mais cangurus...

www.recreionline.com.br

ATLETA!

Esportistas

Com pernas fortes e pés enormes, os cangurus certamente poderiam ser campeões de salto em distância: conseguem pular mais de 9 metros.

Já quando brincam ou brigam, parecem estar praticando outro esporte: o boxe. Geralmente eles tentam segurar o adversário com os bracinhos, enquanto se apóiam na cauda e atacam com as pernas.

Que cantinho gostoso!

Quando nascem, os cangurus têm cerca de 2 centímetros e pesam só 1 grama. Logo depois do nascimento, se arrastam pelo corpo da mãe para entrar na bolsa que ela tem na barriga.

Nesse lugar aconchegante, o filhote toma bastante leite e fica forte. Quando já está um pouco maior, sai para passear, mas sempre volta. O pequeno só deixa de ser carregado pela mãe quando tem entre 7 e 10 meses de idade e está pronto para pular sozinho por aí.

FOTO: IMAGE BANK/ FRANS LEMMENS

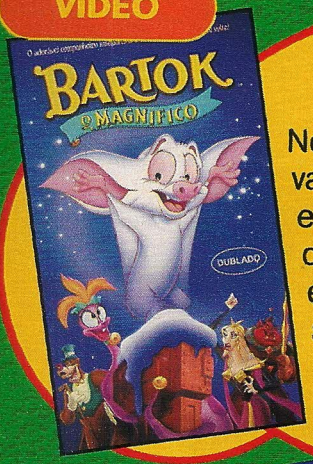
Que nome é esse?

A palavra canguru na língua dos nativos australianos quer dizer *não sei*. O bicho ganhou esse nome por uma confusão de idiomas. Quando os europeus chegaram à Austrália queriam saber o nome do animal. Como os australianos não entendiam nada do que os visitantes diziam, respondiam apenas "não sei", em sua própria língua, algo parecido com "canguru". Os europeus achavam que esse era o nome do bicho e passaram a chamá-lo assim.

ILUSTRAÇÃO: FÁBIO FIGUEIREDO

DICAS DE LANÇAMENTOS

VÍDEO



AVENTURAS DE UM MORCEGO

No filme *Bartok - O Magnífico*, você vai conhecer um morcego que adora exibir sua falsa coragem. A aventura começa quando o príncipe da Rússia é seqüestrado e Bartok precisa salvá-lo. É uma opção legal para tardes com muita pipoca. A distribuição é da Fox.

TV

JOHNNY BRAVO EM NOVA FASE

O atrapalhado galã dos desenhos é o astro de episódios inéditos no canal pago Cartoon. Em uma das suas aventuras, o charmosão volta à infância após beber água da fonte da juventude. O desenho vai ao ar às sextas, às 19h30, com reapresentação aos sábados às 10h30 e domingos às 18h30.

FOTOS: REPRODUÇÃO

CD-ROM

VISITA AO LOUVRE

Com este CD-ROM você passeia por um dos museus mais famosos do mundo. O programa traz mais de 150 obras, com informações, fotos e um vídeo do interior do museu. Tem também muitas brincadeiras. Distribuição da Divertire/Melhoramentos.

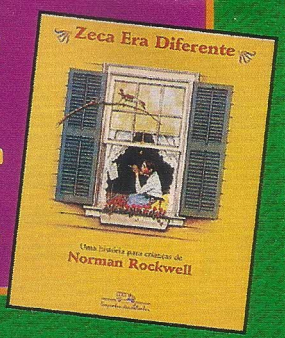
LIVROS

O LIXO É UM PERIGO!

Ronaldo é um menino muito bagunceiro que adora guardar lixo. Ele é o personagem principal do livro *O Menino que Quase Morreu Afogado no Lixo*, de Ruth Rocha. O garoto apronta a maior confusão quando seus pais resolvem viajar e ele fica com a empregada e a avó. Quinteto Editorial.

UM PÁSSARO DIFERENTE

Em *Zeca Era Diferente*, Norman Rockwell conta a história de um pássaro que canta sozinho no bosque. Lá, ele conhece uma garota que toca flauta. Os dois ficam amigos e a menina leva Zeca para se apresentar na cidade grande. Mas será que ele vai gostar de viver longe? Descubra no livro, que é da Companhia das Letrinhas.



PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

ILUSTRAÇÃO: ATTÍLIO

PRESENTÃO

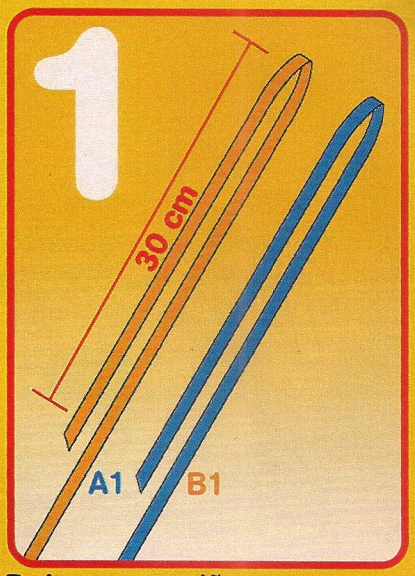
Faça uma pulseira ou um chaveiro para dar de presente em uma data especial: 20 de julho é Dia do Amigo.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

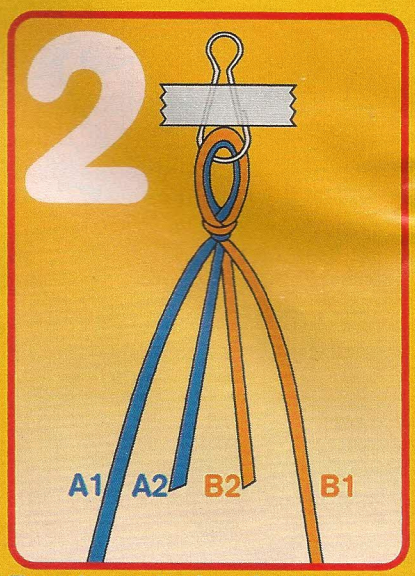
- dois pedaços de cordão ou cadarço de tênis colorido, de cores diferentes, com 1,20 m cada um.
- fita adesiva
- argolinhas ou fechos de chaveiro

Você pode tirar a argola de metal e o chaveiro vira uma pulseira. Escolha as cores e capriche!

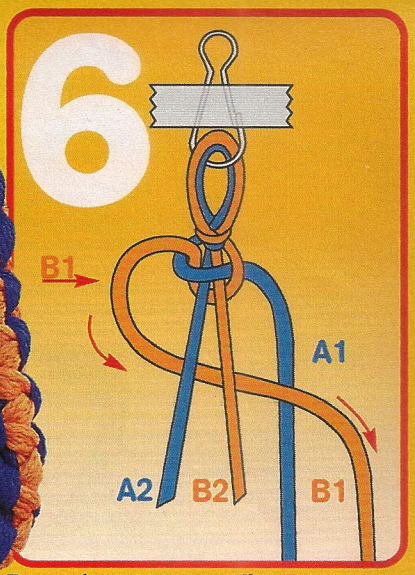
FOTO: EDUARDO SVEZIA



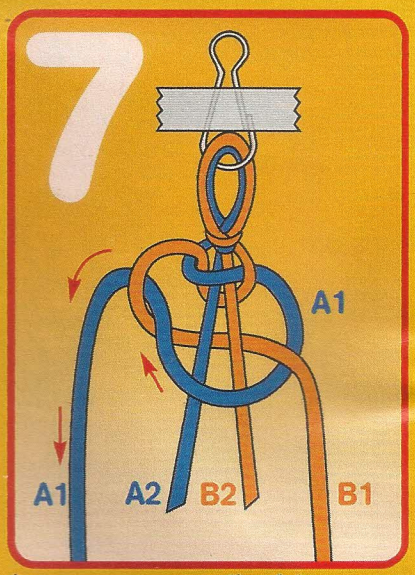
Dobre os cordões como no desenho, junte os dois e faça um nó em torno de seu dedo, criando uma argola de barbante.



Encaixe o fecho de chaveiro na argola e prenda com fita adesiva em uma mesa, arrumando os barbantes menores no meio.

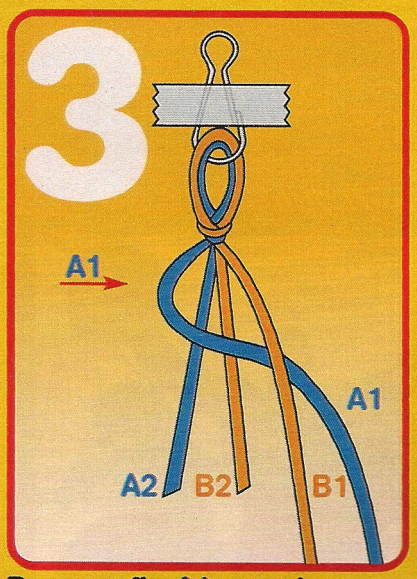


Depois passe o fio B1 por baixo do A2 e do B2 e em seguida por cima do A1, fazendo um novo laço como na imagem acima.

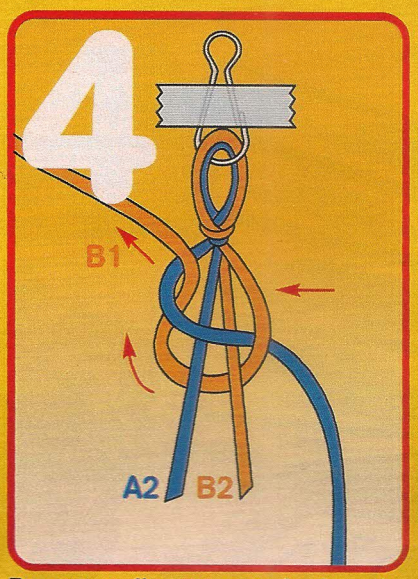


Agora passe o fio A1 por cima do fio B2 e do A2, como mostra a figura. Em seguida, passe-o pelo laço que se formou.

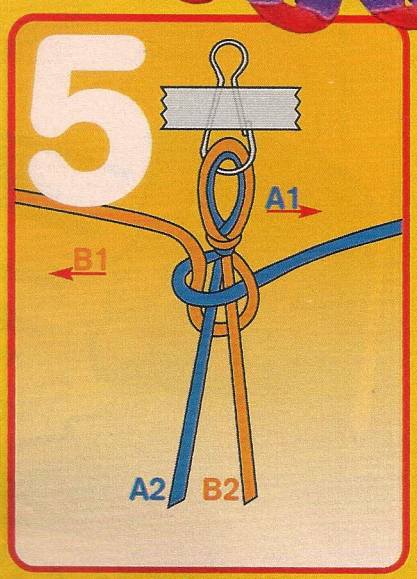
DE AMIGO



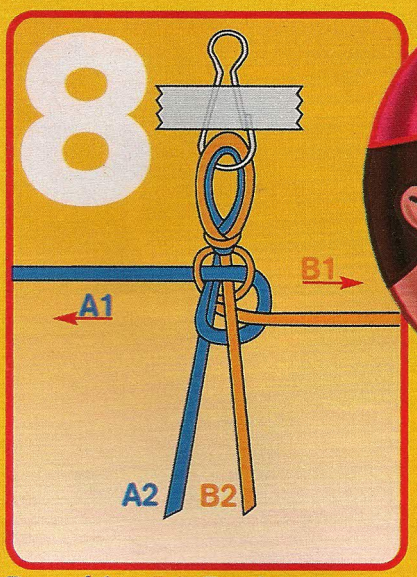
Passe o fio **A1** por cima dos fios **A2** e **B2** e por baixo do fio **B1**, fazendo um laço como indicado na figura acima.



Passe o fio **B1** por baixo do **B2** e do **A2**. Depois passe-o por dentro do laço, observando as indicações do desenho.



Puxe o fio **A1** e o **B1** para os lados, como indica a figura acima. Faça um nó firme, mas cuidado para não apertar demais.



Puxe **A1** e **B1**. Repita os passos de 3 a 8 até terminar, faça um nó na ponta e solte a fita adesiva. Seu presente está pronto!

ILUSTRAÇÃO: MAURO NAKATA

JULHO É MÊS DE FÉRIAS!

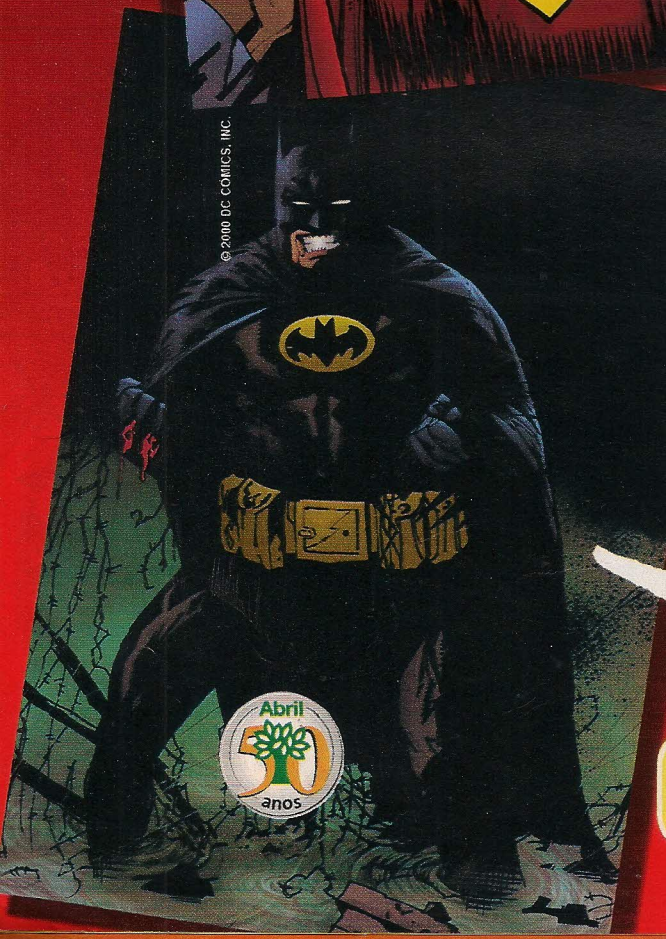
NÃO PARA OS SUPER-HERÓIS DA DC...

SUPER-HOMEM 45
SUPER-HOMEM: O HOMEM DE AÇO 17

OS DOIS ÚLTIMOS CAPÍTULOS DA SUPERSAGA O REI DO MUNDO. TODAS AS NAÇÕES DA TERRA CONTRA O HOMEM DE AÇO!

OS MELHORES DO MUNDO 33

LIGA DA JUSTIÇA VERSUS TITÃS! É VIDA OU MORTE PARA ASA NOTURNA E SUA JOVEM EQUIPE!



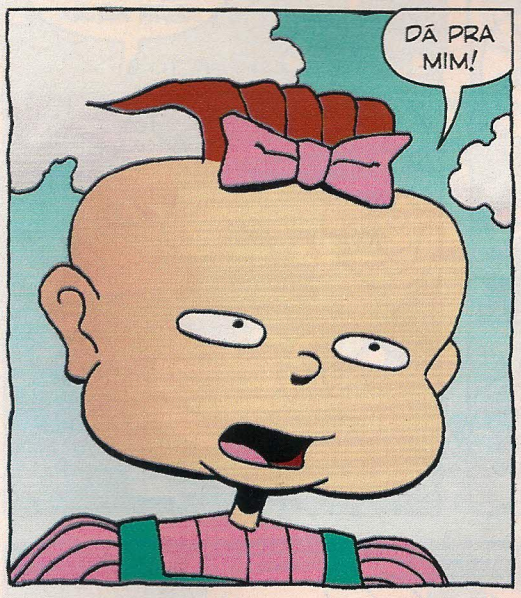
BATMAN: VIGILANTES DE GOTHAM 45
BATMAN 45

TERRA DE NINGUÉM. UMA DAS MELHORES AVENTURAS EM 61 ANOS DE BATMAN! TODO MUNDO ESTÁ LENDO. E VOCÊ?

100 PÁGINAS POR EDIÇÃO. SOMENTE HISTÓRIAS INÉDITAS. NÃO PERCA!

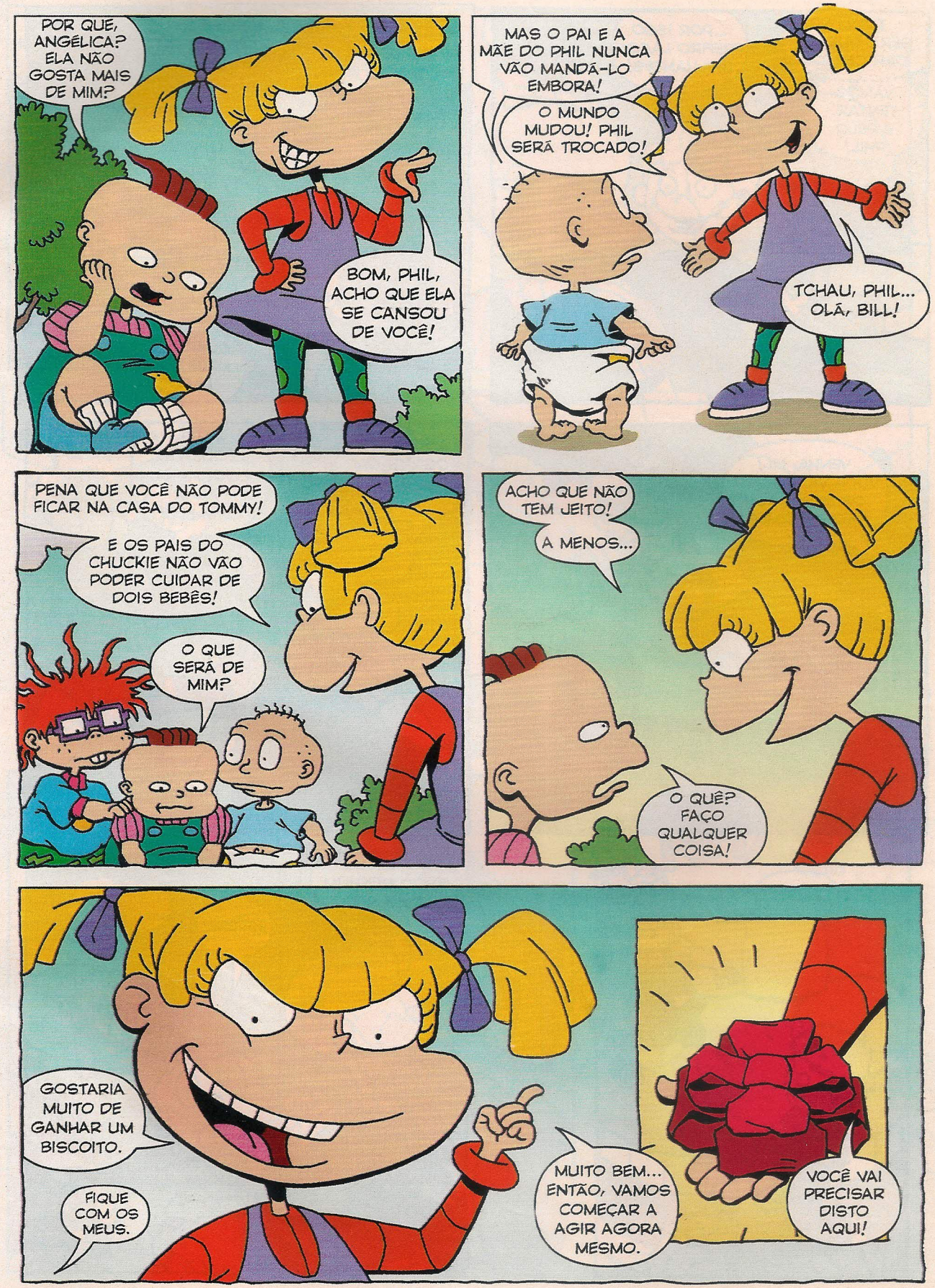
Rugrats
Os Anjinhos

LOUCO POR LAÇOS

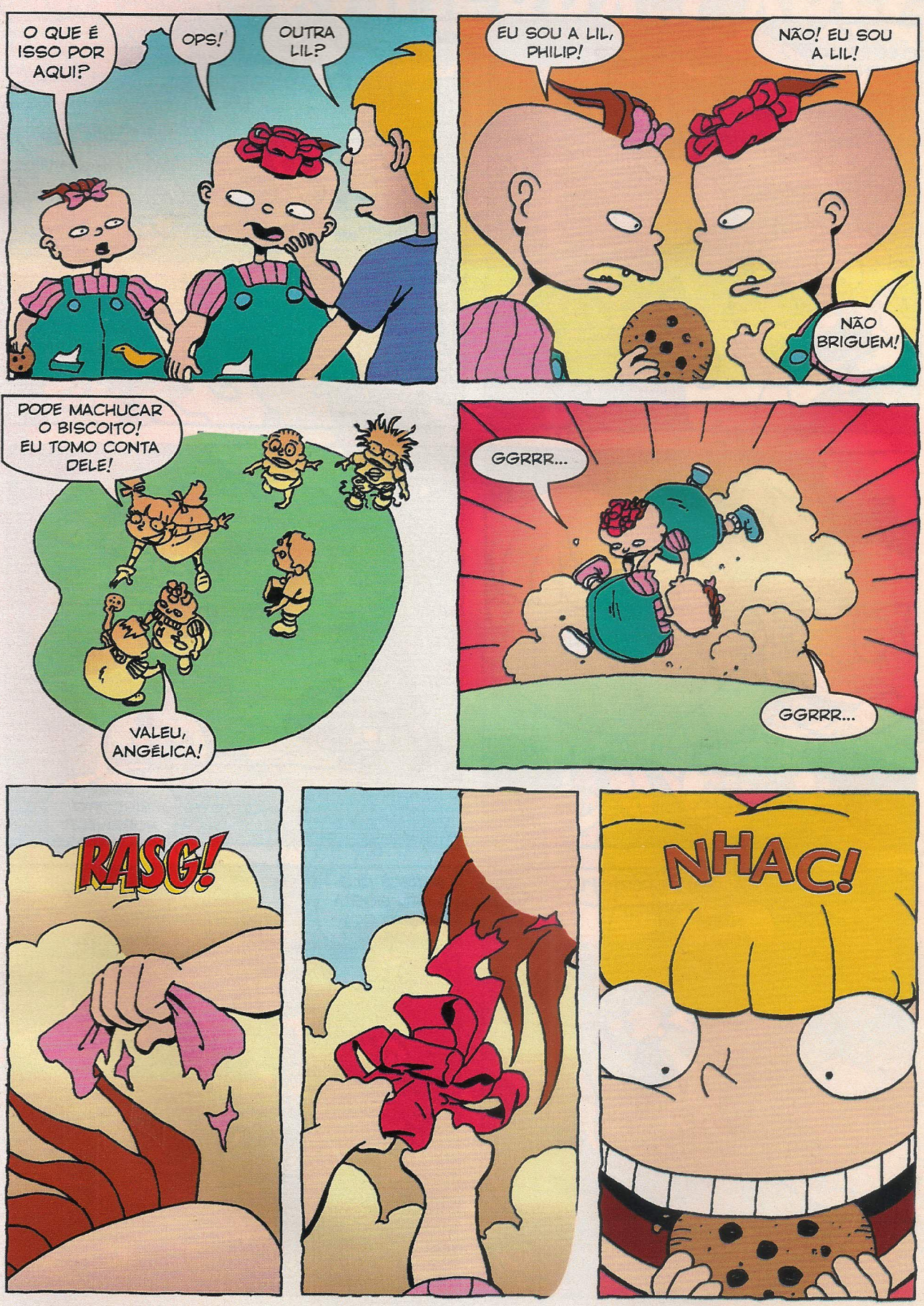


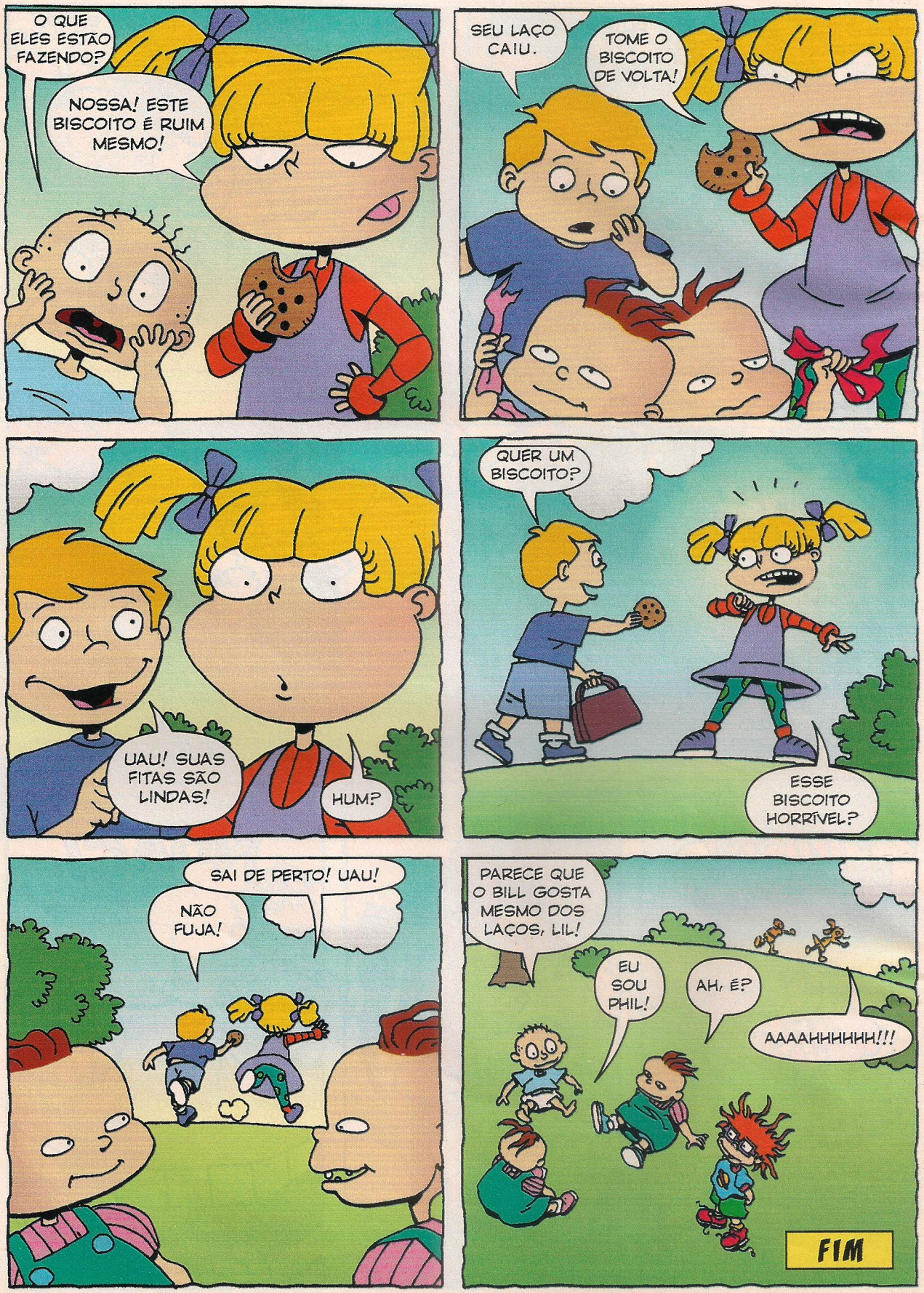
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

LEGAL!
OI! EU SOU O BILL. ADOREI O LAÇO DO SEU CABELO!
LIL?
TOMMY, POR QUE ELE FEZ ISSO?
NÃO SEI, NÃO, CHUCKIE! ISSO ESTÁ MUITO ESQUISITO!
O QUE ELES ESTÃO FALANDO?
VOCÊ QUER BRINCAR? EU E PHIL SEMPRE FICAMOS AQUI!
NÃO GOSTO DE AREIA. MAS ESSE LAÇO É LEGAL!
ELA NÃO QUER MAIS BRINCAR COMIGO!
O PHIL ADORA PROCURAR MINHOCAS!
DETESTO MINHOCAS! MAS ACHO SEU LAÇO LINDO!
ACHO QUE A LIL JÁ ME ESQUECEU!
CADÊ O PHILIP? NÃO TÔ VENDO ELE POR AQUI.
ESSE LAÇO É DEMAIS!
ELES PODEM ESTAR PLANEJANDO UMA FESTA SURPRESA PARA VOCÊ!
SERÁ? EU TAMBÉM DEVIA FAZER UMA COISA LEGAL PARA ELA!
NEM SE PREOCUPE COM SURPRESAS!
QUANDO É NOSSO ANIVERSÁRIO MESMO?
ELA QUER SE LIVRAR DE VOCÊ, PHIL!
UAU!


POR QUE, ANGÉLICA? ELA NÃO GOSTA MAIS DE MIM?
BOM, PHIL, ACHO QUE ELA SE CANSOU DE VOCÊ!
MAS O PAI E A MÃE DO PHIL NUNCA VÃO MANDÁ-LO EMBORA!
O MUNDO MUDOU! PHIL SERÁ TROCADO!
TCHAU, PHIL... OLÁ, BILL!
PENA QUE VOCÊ NÃO PODE FICAR NA CASA DO TOMMY!
E OS PAIS DO CHUCKIE NÃO VÃO PODER CUIDAR DE DOIS BEBÊS!
O QUE SERÁ DE MIM?
ACHO QUE NÃO TEM JEITO!
A MENOS...
O QUÊ? FAÇO QUALQUER COISA!
GOSTARIA MUITO DE GANHAR UM BISCOITO.
FIQUE COM OS MEUS.
MUITO BEM... ENTÃO, VAMOS COMEÇAR A AGIR AGORA MESMO.
VOCÊ VAI PRECISAR DISTO AQUI!

TOMMY, SERÁ QUE VAI DAR CERTO?
VAMOS TENTAR. É PELO PHIL!
...POR ISSO PREFIRO LAÇOS BRILHANTES!
LIL, VEJA QUANTOS BESOUROS TEMOS AQUI!
É MESMO? E ONDE ELES ESTÃO?
QUER OUVIR MAIS SOBRE LAÇOS?
VENHA, LIL! VOCÊ VAI PERDER. OS BESOUROS SÃO ENORMES!
OBA!
ANGÉLICA, OBRIGADA PELA AJUDA!
NÃO ESQUENTE! AGORA, VAI FALAR COM ELE!
OI, BILL!
LIL?
NÃO ESTOU VENDO NENHUM BESOURO!
ESPERE!
ACHO QUE ISSO NÃO VAI DAR CERTO...


O QUE É ISSO POR AQUI?
OPS!
OUTRA LIL?
EU SOU A LIL, PHILIP!
NÃO! EU SOU A LIL!
NÃO BRIGUEM!
PODE MACHUCAR O BISCOITO! EU TOMO CONTA DELE!
VALEU, ANGÉLICA!
GGRRR...
GGRRR...
RASG!
NHAC!


O QUE ELES ESTÃO FAZENDO?
NOSSA! ESTE BISCOITO É RUIM MESMO!
SEU LAÇO CAIU.
TOME O BISCOITO DE VOLTA!
UAU! SUAS FITAS SÃO LINDAS!
HUM?
QUER UM BISCOITO?
ESSE BISCOITO HORRÍVEL?
SAI DE PERTO! UAU!
NÃO FUJA!
PARECE QUE O BILL GOSTA MESMO DOS LAÇOS, LIL!
EU SOU PHIL!
AH, É?
AAAAHHHHHH!!!
FIM

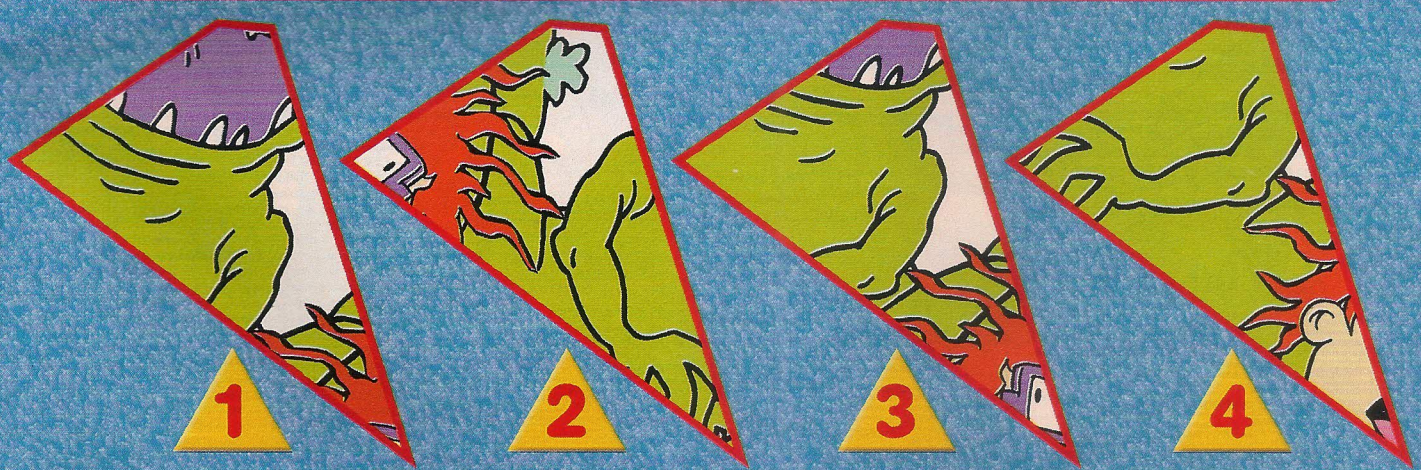
PASSATEMPO

QUEBRA-CABEÇA

Você é capaz de descobrir qual das peças abaixo é a que está faltando no desenho?

COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

Resposta: peça 3.



EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretor de Arte: Tadeu Nogueira

Projeto Gráfico: Maria do Carmo Tyla

Editoras: Mônica Pina, Daniela Almeida

Repórteres: Cristiane Yamazato, Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Colaboraram Nesta Edição: Cristiane de Oliveira Pereira, Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executiva de Contas: Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Uma carroça é puxada por oito cavalos. Se o primeiro olhar para trás, quantos cavalos ele vai contar? Nenhum. Ele não sabe contar.
Arthur Friedmann Hilário, 7 anos
São Paulo - SP

O que é um pontinho amarelo em uma nave espacial? Um yelllownígena.
Felipe Marinho, 7 anos
Curitiba - PR

O que é uma minhoca? Uma cobra no jardim da infância.
Jonas Ambrózio Oliveira Alves, 9 anos
São Paulo - SP

O vendedor de carros fala para o comprador: – O carro que o senhor acaba de comprar é pequeno, mas as prestações vão lhe dar a sensação de ter comprado um baita carrão!

No restaurante o cliente reclama que há uma mosca no seu prato. E o garçom: – Não tem problema. Ela não se importa em almoçar com o senhor.
Jennifer Vargas, 10 anos
Florianópolis - SC

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • SHOW BIZZ • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 18 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (0XX11) 3990-2200, fax: (0XX11) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo, SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta-corrente ou com os cartões de crédito Visa, MasterCard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER **IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.** IVC

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Encontre na cena abaixo seis bichos que não existiam no tempo dos dinossauros.

Resposta na página 42.

ILUSTRAÇÃO: BIRY

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Daniel Pinheiro de Lima, de 8 anos, e seu irmão Rodrigo, de 5 anos, são fãs do Batman e do Robin.
São Paulo - SP

Olá, turma da RECREIO!
Comecei a colecionar a revista há pouco tempo e estou adorando. Gosto de tudo, principalmente dos testes, dos passatempos, das matérias sobre bichos e do *Fique Ligado*. Espero que a revista continue sendo um sucesso. Onde eu moro, todos os meus amigos compram a RECREIO. Eu e minha melhor amiga sempre conversamos sobre o que lemos. Um beijão.

Fernanda Rocha Pianovstri, 12 anos
Alta Floresta - MT

Ana Teresa, de 6 anos, Maria Rosa, de 2 anos, e Gilmar, de 7 anos, estão curtindo a RECREIO.
Januária - MG

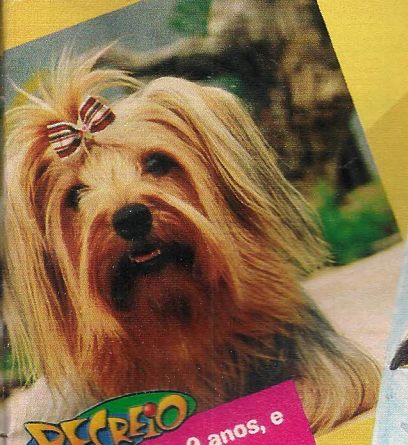
A Regiane Mazzi Petronilio, de 10 anos, desenhou um Chansey.
São Bernardo do Campo - SP

O Carlos Orlando S. Teixeira, de 9 anos, criou este super-herói: o Capitão Luza.
Salvador - BA

Olá, pessoal!
Comecei a ler a RECREIO quando a minha professora pediu que comprássemos a revista para fazermos um trabalho sobre o descobrimento do Brasil. Daí, não parei mais de colecionar. Um abraço para todos os leitores da RECREIO.

Gabriela L. Freitas
Rio de Janeiro - RJ

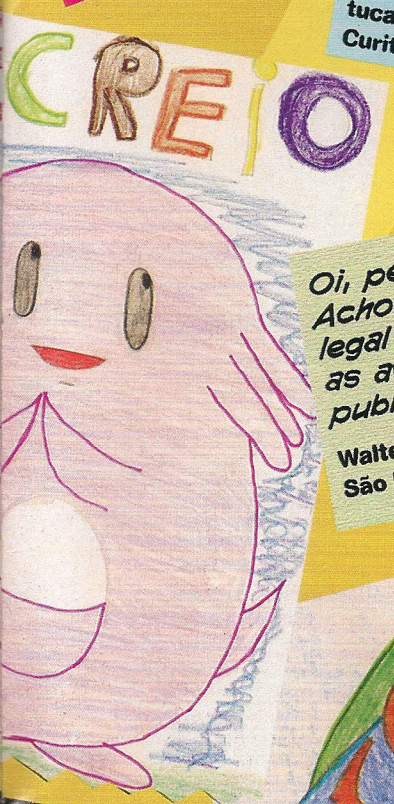
Esta é a Morgana, prima do Matheus Henrique Bozio, de 8 anos.
São Leopoldo - RS



O Pedro Eli, de 9 anos, e o Luís Henrique, de 6 anos, mandaram esta foto de sua mascote, a Ruana.
Lagoa da Prata - MG

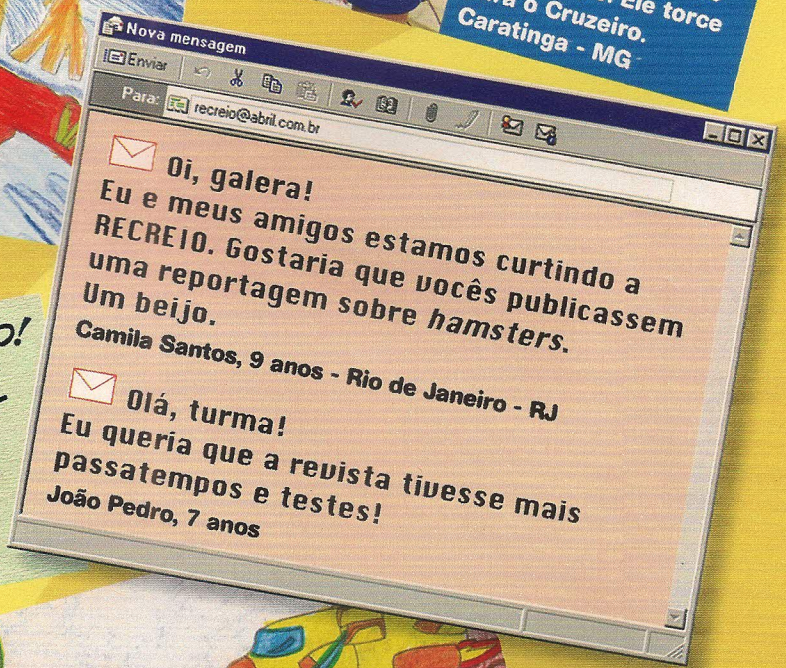
A Giulia Bianchi Deboni, de 5 anos, desenhou este tucano.
Curitiba - PR

Este é o Lucas Figueiredo Motta, de 9 anos, no Estádio do Mineirão. Ele torce para o Cruzeiro.
Caratinga - MG



Oi, pessoal da RECREIO! Acho o Frango muito legal e gostaria de ver as aventuras dele publicadas na revista.

Walter B. Carvalho, 6 anos
São Paulo - SP



Este é o desenho da Mariana Kümmel Figueiro, de Gravataí, RS.

Oi! Curto as reportagens sobre animais. Estou aprendendo muito e, quando crescer, quero ser bióloga. Também gosto das matérias sobre os Pokémon, porque sou fanática por eles.
Um beijo para todos.

Lissia Stinghen Chagas, 10 anos
Curitiba - PR

DESAFIO

O que é isto?

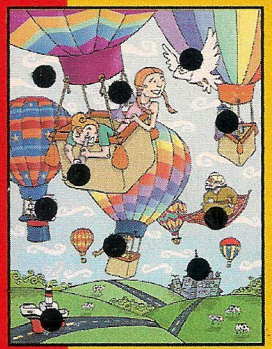
Esta fruta pode ser verde ou amarela e, quando alguém está de mau humor, dizemos que é azedo como ela.

CLAUS STELLFIELD

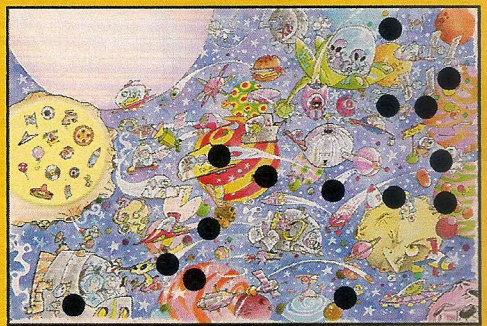
Resposta: limão

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 9

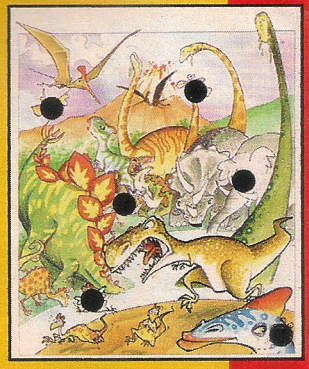


Páginas 20 e 21



Página 27

Página 39

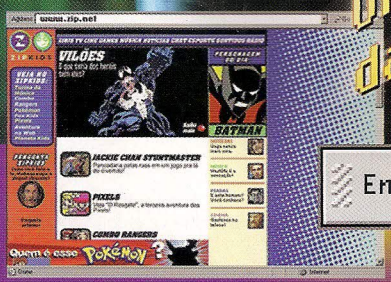


© NAZCA SSS

ZIPKIDS

Zipkids.

Um site do tamanho da sua imaginação.



Endereço: www.zip.net

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

GRUDENTO, MELEQUENTO, GOSMENTO, OBA!

OVO COM DINOSSAURO COLECIONÁVEL.

Divirta-se fazendo o dinossauro nascer. Você compra um ovo e quando abre tem um monte de geleca e um dinossauro dentro para colecionar.

Disney DINOSSAURO
NOS CINEMAS.

MATTEL®
0800 550780

©DISNEY

STANDARD OGILVY